INFORMATION
GLOBAL
SERVICE

IGS–X8

任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）



バトルスタジアム

選抜プロ野球

このたびは、ファミリーコンピュータ用カセット「バトルスタジアム」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントからら必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

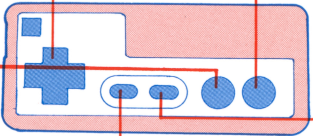
もくじ

コントローラーの使い方と操作方法

十字ボタン モードの選択、選手の移動、塁の指定、投球やスイングのコントロール、カーソルの移動に使います。

Bボタン モードのキャンセル、走塁、ランダウンプレイ、けんせい球などに使います。

Aボタン モードの決定、バッティング、ピッチング、送球、帰塁、カーソルの決定などに使います。

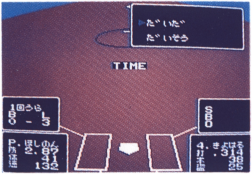


スタートボタン タイトル画面からモードセレクト画面への切り換え、試合中のタイムの宣告などに使います。

セレクトボタン エディットモードの選手リストの分類切り換えに使います。

操作法

■攻撃時



●バッティング…十字ボタン＋Ａボタン

十字ボタンでバッティングポジションを決め、Ａボタンでスイングします。
スイングの途中でＡボタンを離すと、バントもできます。

●代打…スタートボタン→Ａボタン

スタートボタンを押してタイムをかけてから、Ａボタンを押して“だいだ”を選んでください。控え野手のリストから代打する選手を選んでＡボタンで決定です。

●代走…スタートボタン→Ａボタン

スタートボタンを押してタイムをかけてから、

Aボタンを押して“だいそう”を選んでください。現在出塁している選手の表示から誰に代走を出すか決めて、次に控え野手のリストから代走する選手を選んで、Aボタンで決定です。

■走塁時



●リード・進塁…十字ボタン＋Bボタン

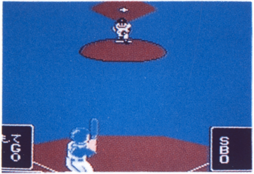
塁上のランナーをリードさせる、または進塁させるときは、十字ボタンで次の塁を指定し、Bボタンを押してください。

●帰塁…十字ボタン＋Aボタン

走塁しているランナーを戻すときは、十字ボタンで帰る塁を指定し、Aボタンを押してください。

ただし次の塁を踏むと、前の塁には戻れないので注意してください。

■守備時

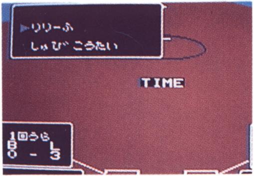


●ピッチング…十字ボタン＋Aボタン

①まず十字ボタンでピッチャーの位置を決めます。

②Aボタンを押すとモーションに入ります。このとき十字ボタンの上を押すとフォークボールかスローボール、下を押すと速球を投げることができます。

③ボールを投げてから十字ボタンの右か左を押すとカーブやシュートになります。



●リリーフ…スタートボタン→Aボタン

スタートボタンを押してタイムをかけてから、Aボタンを押して“りりーふ”を選んでください。
控え投手のリストからリリーフする選手を選んで、Aボタンで決定です。

●守備交代…スタートボタン→Aボタン

スタートボタンを押してタイムをかけてから、Aボタンを押して“しゅびこうたい”を選んでください。
現在出場している野手の表示から、誰を変えるのか選んで、次に変えたい相手を選びAボタンで決定してください。

●捕球・ファインプレイ…十字ボタン+Aボタン

ゴロやフライは十字ボタンで野手を動かして捕球してください。

捕球のとき、近づいてきた打球に向けて十字ボタンを押し、Aボタンを押すと野手がファインプレイします。

●送球…十字ボタン＋Aボタン

十字ボタンで塁を指示し、Aボタンで送球です。指示しないときは自動的に一塁へ送球します。

●ランダウンプレイ…十字ボタン＋Bボタン

ボールを捕ってから十字ボタンで塁を指示し、Bボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁にむかって走ります。

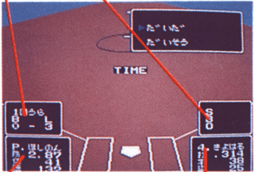
●けんせい球…Bボタン＋十字ボタン＋Aボタン

Bボタンで球場画面に切り換えてから、十字ボタンで塁を指示し、Aボタンを押してください。

画面表示

試合はバッテリーと打者が表示される投打画面と、フィールドを見おろし、ボールの動きを追いかけてスクロールする守備画面で行なわれます。画面に表示される情報は次のとおりです。

スコア　カウント　●守備画面

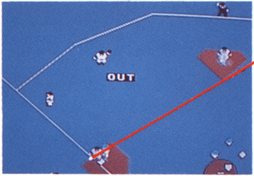


打者データ
（打率、本塁打数、盗塁数）

投手データ
（防御率、体力、球速）

●投打画面

ランナー表示



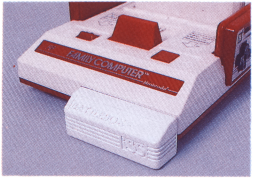
●試合中の成績は記録されません。

※打者データと投手データは能力基本値

バトルボックスの使い方

アイツのチームに
挑戦だ！

バトルボックスは、あなたのオリジナルデータを記憶させる外部記憶装置です。
この「バトルスタジアム」では、あなたの作ったオリジナルチームを１チーム分記憶させることができます。

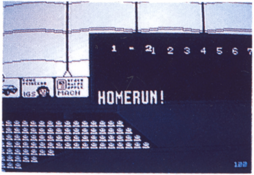


ジョイスティックポートに
バトルボックスを差し込みます。



成長させたチーム
をバトルボックス
に登録する。

友達のファミコン
につなげば、友達
のオリジナルチー
ムと対戦。遠征試
合ができるゾ！



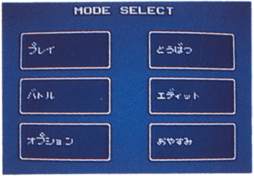
バトルボックスを使用する際には次の事に気をつけてください。

●ファミリーコンピュータ本体のスイッチをONにしたまま、バトルボックスを抜き差ししないでください。

●精密機器ですので、強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。

モードの説明



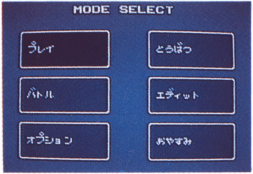
タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面が出ます。カーソルを十字ボタンで動かし、プレイするモードに合わせて、Aボタンで決定してください。

プレイ

カートリッジ内での通常の対戦はこのモードで行なわれます。

とうばつ

エディットモードで作ったオリジナルチームを使って、プロ12球団に勝ち抜くモードです。



バトル

付属のバトルボックスを使うモードです。バトルボックスを使っての対戦も含まれます。

エディット

あらかじめ登録してある480人の中から投手6人・野手14人を選んで、あなただけのオリジナルチームを作るモードです。

オプション

ルールの変更をするモードです。

おやすみ

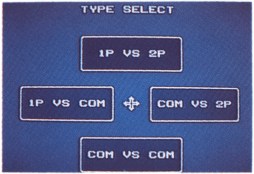
ファミリーコンピュータのスイッチを切る時に使います。

プレイモード

①試合形式を選ぶ

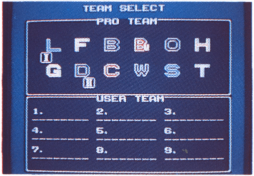
2人での対戦、対コンピュータ戦、コンピュータどうしの対戦の中から1つを選んで、Aボタンで決めてください。

※対コンピュータ戦をⅡコントローラーで遊びたいときは "COM vs 2P"(2Pが先攻のときは2P vs COM)を選んでください。



②チームを選ぶ

カーソルを十字ボタンで動かし、プレイするチームに合わせて、Aボタンで決定してください。



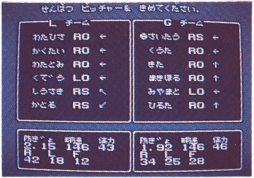
対コンピュータ戦の時はプレイヤー側のチームを決定した後に、コンピュータ側のチームを決定してください。

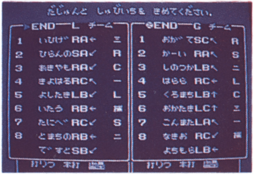
③先発投手を決定する

投手6人の中から先発投手を決めてください。カーソルを十字ボタンで動かし、Aボタンで決定してください。

④先発オーダーを決定する

野手14人の中から先発出場する8人（DH制ありの場合9人）を選んで、打順と守備位置を決めてください。
カーソルを十字ボタンで動かし、変えたい選手

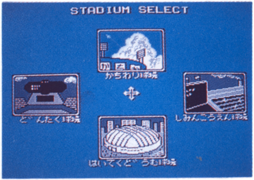




を選んでＡボタンで決定。次に変えたい相手にカーソルを合わせてＡボタンを押すと、双方の選手が入れ換わります。
守備位置についても、同様に変更することができます。この操作をくりかえして、あなたにピッタリのオーダーを組んでください。

⑤球場を選ぶ

４つの球場の中からプレイするところを選んでください。
球場が決まったら試合開始です。



⑥試合結果

試合が終わるとスポーツニュースで試合結果が表示されます。
オリジナルチームを使った対戦の場合、スポーツニュースに続いて選手の経験値とレベルが表示されます。





とうばつモード

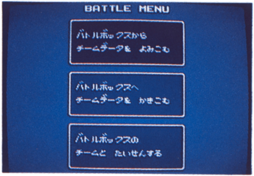
エディットモードで作ったオリジナルチームを使って、プロ12球団に勝ち抜くモードです。
「NEW GAME」(最初から)か、「CONTINUE」(続きから)かを選んでください。
「NEW GAME」を選んだ場合、次に自分のプレイするチームを選んでください。
その他はプレイモードと同じですが、対戦相手と球場は決まっています。
また、とうばつ戦のデータは1つしか記録できません。





バトルモード

３つのメニューが表示されます。十字ボタンで選び、Ａボタンで決定してください。



●バトルボックスからチームデータをよみこむ

バトルボックスに記憶させているチームデータを、カートリッジ内のオリジナルチームとして登録します。現在空いているチーム番号を選んでＡボタンを押してください。

●バトルボックスへチームデータをかきこむ

カートリッジ内のオリジナルチームのデータを、

バトルボックスに記憶させます。記憶させるオリジナルチームを選んでください。
ただし、今までバトルボックスに記憶されていたチームデータは消えてしまいます。

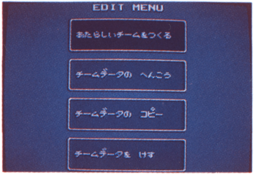


●バトルボックスのチームとたいせんする

バトルボックスに記憶されているチームと、カートリッジ内のオリジナルチームを対戦させます。
ただし、試合形式は2人での対戦に限られます。対コンピュータ戦や、コンピュータどうしの対戦をしたい場合は、バトルボックス内のチームデータをカートリッジに登録してください。

エディットモード

4つのメニューが表示されます。
十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



■あたらしいチームをつくる

①チーム名を決める

8文字以内でチーム名を決めてください。
十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定します。
入力が終了したら“END”にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

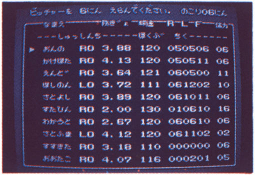
②選手を選ぶ

カートリッジにあらかじめ登録されている480人の選手の中から、投手6人と野手14人の計20人を選んでください。選手のリストは最初、チーム別に分類されていますが、セレクトボタンを押すごとに、出身地別、出身校地域名、50音順に切り換わります。

カーソルをチームに入れたい選手に合わせてAボタンで決定、もう一度Aボタンを押すとキャンセルされます。

投手6人を選び終わると「これでよろしいですか」というメッセージが出ます。

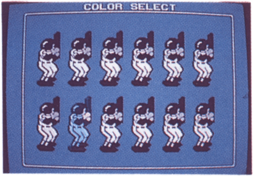
「はい」「いいえ」を選んでください。



「はい」を選ぶと次は打者の選択です。
打者も同じように選んでください。

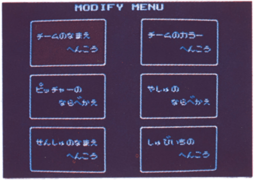
③ユニフォームの色を決める

ユニフォームを表示された12種類の中から選んでください。



■チームデータのへんこう

まず変更したいチームを選んでください。
次に6つの変更メニューが表示されます。
変更したい項目を選んでAボタンを押してください。



●チームのなまえへんこう

チーム名の変更ができます。

●チームのカラーへんこう

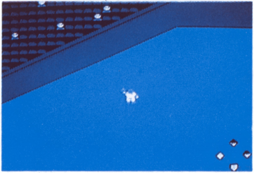
ユニフォームの色を変えられます。

●ピッチャーのならびかえ

投手6人の順序を変えられます。

●やしゅのならびかえ

野手14人のならびかえができます。
上から8人（DH制ありの場合9人）が先発メンバーになるので、起用法を考えて並べてください。



●せんしゅのなまえへんこう

選手の名前の変更ができます。

●しゅびいちのへんこう

先発メンバーの守備位置を変更できます。
守備タイプや走力を参考に守備位置を決めてください。

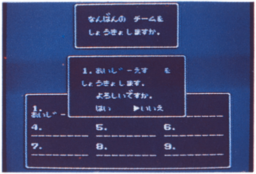


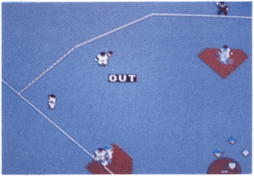
■チームデータのコピー

チームのデータを他のチーム番号にコピーできます。
ただし、すでにデータの入っている番号へはコピーできません。

■チームデータをけす

あなたが作ったチームのデータを消すことができます。
ただし、消えたデータはもとに戻らないので十分に注意してください。





オプションモード

この「バトルスタジアム」では5つの設定についての選択ができます。

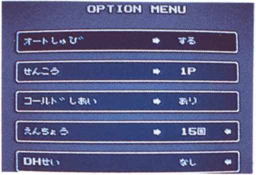
●**オート守備**
コンピュータによる捕球のサポート。
あり／なし

●**先攻**
各回の表に攻撃するチームの指定。
1P／2P

●**コールド試合**
各回終了時に10点以上得点差がついた場合の試合終了。
あり／なし

●延長　同点の場合の延長戦の長さ。
12回／15回／18回

●DH制　DH制の採用について。
ありなし





※DH制…投手の代わりに打撃専門の野手をオーダーに入れるルール。

球場紹介・ルールについて

このバトルスタジアムには4つの球場があります。

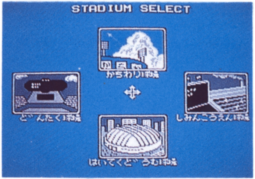
●かちわり球場　センター119m　両翼91m。
夕焼け空がきれいな球場。ラッキーゾーンがある。

●どんたく球場

センター120m　両翼96m。
標準的な大きさの球場。慣れるまでは、この球場で練習したほうがいいかも…。

●しみんこうえん球場

センター110m　両翼85m。
とにかく狭い球場。ホームランを打ちたければ、



ココしかない!

●はいてくどうむ球場　センター122m　両翼110m。
最新鋭のドーム球場。とにかく広い。



●「バトルスタジアム」のルールは、実際の野球にできるだけ合わせてあります。

●とうばつモード以外の対戦は、すべて1回戦で終了します。

●ゲーム中の球団・球場・選手等は、すべてフィクションであり、実際の球団・球場・選手とは関係ありませんので、ご了承ください。

〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号
(株) アイ・ジー・エス商品開発事業部
☎03(641)6931